

PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DI KELAS V SD

Oleh:

Faisal Rahman Luthfi¹, Suropto², Harun Setyo Budi³

FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret

E-mail: luthfifaisal@gmail.com

1 Mahasiswa S1 PGSD FKIP UNS

2, 3 Dosen S1 PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Using of Role Playing Method in Improve Social Studies Learning Outcomes Fifth Grade Elementary School. The purpose of this research is to improve learning outcome of social studies through Role Playing method on the fifth grade students of SD Negeri 5 Selomoyo in academic year 2013/2014. The research is Collaborative-Classroom Action Research in three cycles and each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The results showed that the use of Role Playing method can improve learning outcomes social studies fifth grade students at SDN Selomoyo academic year 2013/2014.*

Key word: *Role Playing, Learning outcome, social studies*

Abstrak: Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS di Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penggunaan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri Selomoyo tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Selomoyo tahun ajaran 2013/2014.

Kata Kunci: *Role Playing, Hasil Belajar IPS.*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional yang dicantumkan oleh pemerintah negara Indonesia dalam UU No. 20, Tahun 2003 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara

yang demokratis serta bertanggung jawab.

Wahab (1998) berpendapat bahwa studi sosial atau IPS adalah tentang manusia. Tidak ada bagian dari kurikulum yang amat memperhatikan manusia selain studi sosial atau IPS (Gunawan, 2011: 16).

Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran IPS dirasa kurang efektif untuk menyampaikan materi IPS. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 27 dari 34 peserta didik yang memperoleh nilai mata pelajaran IPS di bawah 70 Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terlihat dari hasil ulangan harian tahun pelajaran 2013/2014. Dari hasil analisis hasil nilai Ulangan Harian 1 Semester I, siswa yang sudah tuntas memenuhi KKM, yaitu sebanyak 7 dari 34 jumlah siswa kelas V atau 20,58, sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 26 siswa dari 34 siswa atau 76,47%. Oleh karena itu perlu ada alternatif metode pembelajaran lain yang diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang kurang efektif.

Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu pembelajaran alternatif yang memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung kreatif. Menurut Martinis Yamin, (2013: 147) “Metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran *role play* merupakan salah satu pembelajaran kreatif dan model baru dalam pemecahan masalah pembelajaran”.

Menurut Wina Sanjaya (2011) langkah-langkah *Role Playing* terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama persiapan simulasi meliputi: (1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh

simulasi, (2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, (3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan, (4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. Tahap kedua Pelaksanaan simulasi meliputi: (1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, (2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, (3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, (4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan. Tahap ketiga penutup meliputi: (1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, (2) Merumuskan kesimpulan.

Dari uraian di atas langkah-langkah metode *Role Playing* yaitu (1) tahap persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) tahap penutup. Ketiga tahapan tersebut terdiri sembilan langkah yaitu: (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, (2) memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, (3) menetapkan pemain yang akan terlibat dalam *Role Playing*, (4) memberikan kesempatan siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan, (5) simulasi dimainkan oleh kelompok pemeran, (6) siswa

mengikuti dengan perhatian, (7) guru memberi bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, (8) diskusi tentang jalannya simulasi, (9) merumuskan kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif ini dilaksanakan di SDN Selomoyo, yang terletak di Desa Selomoyo, Kecamatan Kaliangkrik, Kabupaten Magelang. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa-siswa kelas V. Siswa kelas V SDN Selomoyo berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V, guru, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, wawancara. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis dalam penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2009).

Indikator kinerja penelitian yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu guru menggunakan langkah metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS mencapai target 85%, siswa merespon pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* secara aktif dan antusias dengan target 80%, dan ketuntasan hasil belajar siswa ditentukan dengan $KKM \geq 73$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan kepada guru tentang penggunaan metode *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian kegiatan pembelajaran guru oleh observer pada siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru

S	Skor Guru	Persentase (%)	Ket
I	50,84	74,76%	Baik
II	54,17	79,66%	Baik
III	58,67	86,28%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa presentase guru dalam mengajar menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 74,76%, sedangkan pada siklus II mencapai 79,66%, dan pada siklus III mencapai 86,28%. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menggunakan langkah-langkah *Role Playing* dengan sangat baik.

Selain hasil observasi guru, observasi juga dilakukan kepada siswa mengenai bagaimana sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Berikut hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diikuti siswa. Hasil observasi siswa terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa

S	Skor Siswa	Persentase (%)	Ket
I	50,17	73,78%	Baik
II	53,17	78,19%	Baik
III	55,67	81,38%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa presentase siswa

dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 73,78%, sedangkan pada siklus II mencapai 78,19%, dan pada siklus III mencapai 81,38%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sehingga secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I sampai siklus III. Berikut adalah perolehan hasil belajar siswa siklus I, II dan III: Tabel 3. Perolehan Hasil Belajar IPS

S	Nilai Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa	Persentase Banyaknya Siswa yang Tuntas
I	70,59	29,41%
II	77,65	50%
III	90,29	97,06%

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V semakin meningkat. Hal tersebut ditunjukkan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70,59 dengan ketuntasan sebesar 29,41%, pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 77,65 dengan ketuntasan mencapai 50%, dan pada siklus 3 ketuntasan siswa meningkat menjadi 97,06% dengan rata-rata nilai 90,29. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS jika dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Martinis Yamin (2013) yang menyatakan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar pebelajar.

Meskipun pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*

sudah berjalan cukup baik dengan menerapkan langkah-langkah yang benar, masih ada kendala-kendala yang dihadapi. Kendala yang dialami oleh guru dan siswa selama pembelajaran yaitu guru dalam melaksanakan kegiatan *Role Playing* yaitu guru membutuhkan waktu yang lama dan tidak runtut. Adapun kendala siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu siswa sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran. Berdasarkan kendala-kendala yang dialami guru dan siswa. Solusinya guru sebaiknya lebih memperhatikan langkah-langkah sesuai skenario, meningkatkan bimbingan kepada siswa yang memainkan peran dan pengelolaan membagi waktu supaya sesuai dengan alokasi waktu.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS di Kelas V SDN Selomoyo Tahun Ajaran 2013/2014 dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah: metode *Role Playing* yaitu (1) tahap persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) tahap penutup. Ketiga tahapan tersebut terdiri sembilan langkah yaitu: (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, (2) memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, (3) menetapkan pemain yang akan terlibat dalam *Role Playing*, (4) memberikan kesempatan siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan, (5) simulasi dimainkan oleh

kelompok pemeran, (6) siswa mengikuti dengan perhatian, (7) guru memberi bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, (8) diskusi tentang jalannya simulasi, (9) merumuskan kesimpulan. Kendala ditemui pada penggunaan metode *Role Playing* dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Selomoyo Tahun Ajaran 2013/2014 yaitu guru membutuhkan waktu yang lama dan tidak runtut. Adapun kendala siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu siswa sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran. Berdasarkan kendala-kendala yang dialami guru dan siswa. Solusinya guru sebaiknya lebih memperhatikan langkah-langkah sesuai skenario, meningkatkan bimbingan kepada siswa yang memainkan peran dan pengelolaan pembagian waktu supaya sesuai dengan alokasi waktu.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberikan beberapa saran kepada sekolah, guru, dan siswa. Bagi sekolah, hendaknya melengkapi sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran IPS metode *Role Playing*, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Bagi guru, hendaknya Perhatikan langkah-langkah sesuai skenario, perhitungkan waktu dengan baik karena dengan metode *Role Playing* membutuhkan waktu yang lama. Penggunaan metode *Role Playing* memerlukan pengelolaan siswa yang baik. Bagi siswa, hendaknya siswa dalam pembelajaran *Role Playing* lebih memperhatikan bimbingan guru mengenai tugas yang

harus dilaksanakan baik secara kelompok maupun individu, sehingga tidak mengalami kesulitan dalam memainkan peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Gunawan, R. (2011). Pendidikan IPS : Filosofi, Konsep, dan Aplikasi. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Martinis, Y. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada